

TEMÁTICAS ANTROPOLÓGICAS

LA PARTICIPACIÓN EN EL CINE ANTROPOLÓGICO: EL CASO DE *QUESTION BRIDGE*, DEL VIDEO INSTALACIÓN A LA INTERFAZ COLABORATIVA *ON LINE*

PARTICIPATION IN ANTHROPOLOGICAL CINEMA: THE CASE OF QUESTION BRIDGE, FROM VIDEO INSTALLATION TO ONLINE COLLABORATIVE INTERFACE

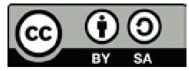
Adriana Ruiz Almanza*
Fabiola Alcalá Anguiano**
Carmen Lucía Gómez Sánchez***

Resumen: Con la era digital, el surgimiento de formatos documentales no lineales en el espacio *on line* representa un escenario propicio para la simbiosis entre diversas fronteras: la reconfiguración del medio y las prácticas, la expansión de las modalidades de participación y la conversión de los sujetos de representación en autores del texto audiovisual. ¿Cómo pensar en un documental que trascienda la unipantalla, el formato lineal, que nos incluya como coautores de la obra, en un producto donde la participación resulta central? Para analizar este fenómeno se toma como caso el documental antropológico *Question Bridge* (2012-actualidad), un proyecto sobre la identidad y la masculinidad de la comunidad afroestadounidense, que pone sobre la mesa las posibilidades y alcances de la participación en el cine.

Palabras claves: cine antropológico, participación, instalación, webdocumental, sujeto-interactor.

* Universidad de Guadalajara.
** Universidad Pompeu Fabra de Barcelona.
*** Universidad de Guadalajara.

ISSN en trámite, Bajo licencia Creative Commons
ENCARTES antropológicos 2 • septiembre 2018-marzo 2019, pp. 130-156
Recepción: 29 de marzo de 2017 • Aceptación: 28 de septiembre de 2017
http://www.encartesantropologicos.mx



PARTICIPATION IN ANTHROPOLOGICAL CINEMA: THE CASE OF QUESTION BRIDGE, FROM VIDEO INSTALLATION TO ONLINE COLLABORATIVE INTERFACE

Abstract: With the arrival of the digital era, the emergence of non-linear documentary formats within the on-line space represents a promising scenario for various, cross-border symbioses: the medium's reconfiguration alongside its practices; the expansion of participatory modes; the conversion of subjects of representation into the authors of the audiovisual text. How can we conceive of a documentary that transcends the uni-screen and the linear format; that includes us as its coauthors; and in a product where participation comes to be a central concern? To analyze the phenomenon, we consider the anthropological documentary Question Bridge (2012-present), a project on identity and masculinity in the US African-American community that brings film-participation possibilities and scope to the table.

Keywords: anthropological cinema, participation, installation, web-documentary, subject-interactor.

INTRODUCCIÓN

Desde el invento del cine, y con él el surgimiento y la articulación de un lenguaje cinematográfico, se fueron estructurando e institucionalizando maneras de pensar y entender la práctica cinematográfica. La idea recurrente de visualizar la creación cinematográfica apegada a cierta lógica autoral hegemonizante, así como a concebir los modos de consumo circunscritos a las dinámicas del espacio de la sala de cine, han constituido preceptos erigidos –entre otros factores– por los discursos dominantes de las grandes industrias legitimadoras de un *statu quo* cinematográfico.

Sin embargo, la configuración del cine como práctica artística no puede entenderse desvinculada de su dimensión social, política y cultural. Los distintos movimientos nacidos del interés por replantear el orden y las lógicas de producción cinematográficas institucionalizadas han apostado, por ejemplo, por descentralizar y repensar la relación tradicional obra-espectador, autor-sujetos de representación, y expandir sus posibilidades en términos de interacción y participación. Este marco apuesta por una concienciación de los involucrados sobre sus papeles en una realización audiovisual, así como mayor reflexividad sobre la naturaleza del medio y el proceso mismo.



Desde este supuesto participativo es posible pensar las producciones de imágenes en movimiento, analógicas o digitales, que tengan un origen antropológico. Para el doctor en antropología social y profesor de la Universidad Autónoma de Madrid, Juan Robles,

> la antropología audiovisual muestra su capacidad para transferir y democratizar el conocimiento, compartiéndolo de forma mucho más horizontal con los actores que lo generan y a los que se dirige, ya sea en el ámbito académico-docente, político-administrativo, el público en general. La antropología audiovisual facilita que todos los protagonistas implicados en la construcción del texto fílmico antropológico tomen conciencia de la capacidad de difusión de sus discursos y de la importancia de su posicionamiento ideológico en el debate político. Al tiempo, todos los protagonistas implicados comparten la responsabilidad del conocimiento generado, gracias a la posibilidad de los visionados diferidos compartidos con el equipo de investigación (Robles, 2012: 155).

En este orden, el desarrollo paulatino de la tecnología ha acompañado las diferentes experimentaciones en torno a los papeles de los espectadores y sujetos de representación en esta trama de relaciones y significados. ¿Qué nos permite hacer un dispositivo tecnológico en función del elemento expresivo y discursivo de una obra documental? ¿Cómo la relación entre la tecnología empleada (una cámara, un dispositivo móvil, la *web*…) y la conformación del espacio de la representación audiovisual supone determinados tipos de relaciones entre los sujetos participantes y la obra? ¿En qué medida la tecnología constriñe o posibilita el empoderamiento de los sujetos participantes de la obra audiovisual, en tanto decisores del proceso y productores de discursos y contenidos propios?

Para este análisis se toma como caso de estudio el webdocumental estadounidense *Question Bridge* (2012-actualidad), de los artistas conceptuales Hank Willis y Chris Johnson, que explora el tema de la identidad y la masculinidad de la comunidad afroamericana en Estados Unidos. El proyecto inicial constituyó un documental de estilo instalación, pensado para exhibirse en galerías y espacios públicos, mientras que el segundo deriva del primero hasta convertirse en un webdocumental donde la participación parece ser un pilar constitutivo.

La mutación del proyecto en términos de formato hace pensar en las categorías antes expuestas. La galería y la *web* constituyen dos espacios de la representación con sus particulares lógicas y lenguajes instituidos, dentro de los cuales el texto documental tomará forma y sentido. Este proceso, a su vez, estará condicionado por las posibilidades creativas y técnicas y los alcances de la tecnología empleada, ya sea el video, los dispositivos móviles con cámaras y sonido incorporados, o internet.

El documental como género suele asociarse –por herencia– con una representación exógena y "objetiva" de la realidad, con la que guardaría una relación de verosimilitud. Desde la antropología visual este criterio ha sido ampliamente desestimado, toda vez que la imagen de la realidad construida "se convierte, por el rechazo de otras imágenes posibles pero no filmadas, en el reflejo de un pensamiento histórico y social" (Guarini, 1985: 152). El cine de no ficción conlleva pensar en posturas políticas, posicionamientos, maneras de entender las sociedades y culturas no sólo a partir del contenido textual, sino también del acto y la práctica documental en sí mismos. Atendiendo a esto último, el cine antropológico replantea el proceso documental mismo en tanto "diálogo entre personas filmadas y realizadores. El filme se revela como un canal concreto de comunicación entre dos mundos, el del observador y el del observado" (Guarini, 1985: 150).

Repensar los márgenes constitutivos del documental en cuanto a formato, consumo y finalidad implica una transformación del orden desde el que nos han hecho concebir la obra cinematográfica. Un orden que, tristemente, ha respondido más a intereses industriales y de mercado que expresivos, ontológicos o políticos.

¿Cómo pensar, entonces, en un concepto documental que trascienda la unipantalla, el formato lineal, que nos incluya en el continuo narrativo, más que como espectadores como coautores de la obra;[1] en un producto digital, *on line*, y por tanto estructurado bajo principios de funcionalidad, comunicativos y de lenguaje, operantes en dicho medio? La apuesta es en sí misma un desafío político de subversión de nuestros propios modelos

[1] No en términos de recepción (ya lo anunciaron los postestructuralistas como el crítico literario Roland Barthes y el filósofo Michel Foucault con la muerte del autor, en un rescate del espectador como agente activo en el proceso de construcción de la obra) sino en términos de producción de la obra en sí.



mentales, ya no sólo acerca de la naturaleza de los contenidos y discursos, sino también del medio (instalación o *web*) y las tecnologías que estructura dichos procesos de producción.

Tomando como caso de estudio el proyecto *Question Bridge*, observaremos cómo se ha dado esta reconfiguración de la práctica documental antropológica desde el espacio *web* a partir de las experiencias que introducen los webdocumentales en torno a los sujetos-interactores como sujetos de representación, receptores y productores a la misma vez, en esa transición del espacio galería a la *web* social 2.0,[2] del medio instalativo a la *web* colaborativa.

Nos interesa recuperar el concepto de participación desde el campo del cine antropológico y ponerlo a dialogar con la modalidad de representación participativa[3] introducida por el cine de lo real –ampliamente estudiado por Bill Nichols (2001)–, así como con las aún incipientes definiciones sobre el webdocumental colaborativo. Este mapa conceptual nos posibilitará entender la naturaleza del proceso participativo, del medio (instalación y *web* colaborativa) y de la representación de la realidad trabajada como productos de las relaciones construidas entre autores y sujetos-interactores participantes.

Lo participativo adquiere centralidad para el cine documental antropológico. Se hace necesario, entonces, pensar cómo las nuevas formas webdocumentales de carácter colaborativo crean otros escenarios de relaciones para la producción de imágenes y discursos antropológicos. Para ello, el análisis estará estructurado en tres fases: 1. Describir la conformación de los espacio de la representación documental (galería y *web*) en términos de la participación. 2. Analizar el papel de la tecnología como estructuradora del medio (instalación, webdoc colaborativo) y canales a través de los cuales se origina la participación. 3. Analizar las relaciones

---

[2] Se habla ya de una *web* 3.0 y una *web* semántica asociadas, entre otros rasgos, al acceso y uso mediante aplicaciones (sin necesidad de navegadores) y a los principios de la inteligencia artificial.

[3] La modalidad participativa no es otra que la modalidad interactiva trabajada por Nichols en *La representación de la realidad* (1997), y posteriormente actualizada en *Introducción al documental* (2001). Las modalidades de representación documental son trabajadas también por Julianne Burton en *The Social Documentary in Latin America* (1990).

que establecen los sujetos participantes entre sí y con la puesta documental, mediados por la tecnología y el espacio de la representación.

La interacción obra-sujetos-interactores. Del dadaísmo al webdocumental colaborativo

En la historia del cine se enumeran diferentes ejemplos en los que la intención de propiciar una estela interactiva entre la obra y el espectador ha constituido el foco central. Pueden mencionarse así las primeras experimentaciones soviéticas a principios del siglo xx,[4] que proponían reconfigurar el espacio de representación del cine en resistencia a las lógicas formales, narrativas y productivas del cine institucional.

Por su parte, el cine experimental de las primeras y segundas vanguardias (el dadaísmo y el surrealismo, Luis Buñuel, Salvador Dalí, Maya Deren, cine abstracto, el movimiento Fluxus) se erigió también en respuesta a las formas lineales de narración y representación del cine tradicional, y apostaba por la creación de obras que develaran el artilugio cinematográfico, confirieran un papel activo a los espectadores, desmitificaran la referencia objetiva de la imagen con la realidad, y legitimaran el desarrollo de la técnica como generadora de nuevas narrativas y dimensiones espacio-tiempo en la experiencia cinematográfica.

En los años 60 el cineasta y antropólogo Jean Rouch marcó un antes y un después en la relación entre documental y etnografía. A través de su obra nos acercamos al proceso de colonización de distintas regiones de África y con ello podemos reflexionar sobre los alcances de la cámara para conocer y entender al otro.

En el contexto latinoamericano, por ejemplo, la propuesta de un cine social militante en los 60 dio lugar a un manifiesto ético-político que permeó las realizaciones cinematográficas de la región, donde el cine, en tanto medio y no fin, debía ponerse al servicio de las clases populares y los movimientos de resistencia, como contradiscurso de las estigmati-

[4] "Los trabajos de Joseph Svoboda, Alfred Radok y Raduz Cincera en Checoslovaquia en la década de los 50 y 60 crearon un medio contaminado entre teatro cine, danza y *performance* y música a partir de la búsqueda de una representación múltiple en lo que ellos llamaron Linterna Mágica (proyección + actores en directo), el Polyyekran (multiproyección de varias pantallas) y el Kinoautomat (un modelo interactivo con el público)" (Sucari, 2012: 102).





zadas representaciones foráneas sobre nuestras culturas, problemáticas e identidades. Es el caso de realizadores como el argentino Octavio Getino, fundador del Grupo Cine Liberación y de la Escuela del Tercer Cine; el boliviano Jorge Sanjinés, director del Grupo Ukamau y fundador de la primera Escuela Fílmica Boliviana; la colombiana Marta Rodríguez, considerada una pionera del documental antropológico en América Latina, cuya mirada estuvo centrada en los campesinos, obreros, estudiantes, indígenas; la documentalista cubana Sara Gómez; la venezolana Margot Benacerraf, directora de dos importantes documentales del cine latinoamericano como *Reverón* y *Araya*; el brasileño Glauber Rocha, uno de los representantes del Cinema Novo Brasileiro, y el argentino Fernando Birri, entre otros exponentes.

Toda esta necesidad de replantear las bases autorales de la creación fílmica y pensar el medio desde el propio medio, así como democratizar la experiencia cinematográfica, adquiere otro alcance con el surgimiento del video (década de los 80) como una técnica ligera y accesible, que favoreció pensar el cine como un instrumento de resistencia –fundamentalmente apropiado, en el caso latinoamericano, por los movimientos sociales y de derecho a la ciudadanía y al acceso a la información; y los movimientos de lucha por el respeto a la diversidad étnica y cultural–. Dio origen a videastas ocupados en otorgar nuevos sentidos a la práctica documental mediante las nuevas posibilidades técnico-creativas.

En este marco se inscriben experiencias como el video-instalación, donde se fusionan las instituciones arte y cine. Se orienta hacia un replanteamiento del espacio de la representación, la relación obra-espectador, y en general la concepción de la práctica documental en su multidimensionalidad.

Ya a partir de los años 90, con la irrupción de internet y posteriormente las redes sociales digitales y las aplicaciones móviles (años 2000), se ha propiciado una coyuntura que favorece la creación de materiales signados por la interactividad, vocación horizontal y convergencia de lenguajes y modos de producción, representación y socialización audiovisual.

La convergencia mediática y cultural (Jenkins, 2008) no sólo ha reconfigurado las lógicas y prácticas, por ejemplo, de la televisión (pantalla "chica" a la transmisión *streaming*), la producción y el consumo musicales (CD al MP3, iTunes, ipod, YouTube, Spotify…), la prensa (edición impresa a la edición digital, los *blogs*, el periodismo multimedia, las extensiones de los medios a las plataformas sociales como twitter, facebook, instagram),

etc., sino también el género documental, una vez que los formatos lineales tradicionales comienzan a convivir con nuevas tendencias como: los documentales multimedia, transmedia, webseries, webdoc[5] o i-docs (Gaudenzi, 2009, 2013; Gifreu Castells, 2010, 2013a, 2013b, 2014; Levin, 2013; Rose, 2011, 2013, 2014; Veludo Rodrigues, 2013; Porto Reno, 2006a, 2006b, 2007a, 2007b, 2011).

Según plantea la investigadora australiana Kate Nash (2012), los documentalistas contemporáneos están pensando los caminos que pudiera seguir el documental a tono con los cambios tecnológicos y las formas de comunicación digitales, y apuntan hacia trayectos no lineales, multimedia, interactivos, híbridos, *cross-platform*, convergentes, virtuales, etc. Este cuerpo documental es conocido como webdocumental.

A través de este recorrido hemos querido ilustrar cómo la reflexión y la interactividad han estado en el centro de las inquietudes autorales en diversos momentos de la historia del cine: del cine conceptual, el pensar en las posibilidades del propio medio; de las vanguardias, la experimentación; y actualmente, con la era digital, la simbiosis de todas estas líneas: la reconfiguración del medio y las prácticas, la expansión de las modalidades de interactividad, y los sujetos de representación convertidos en coautores del texto audiovisual.

La participación en el cine documental antropológico ante los nuevos formatos y tecnologías documentales

La participación como presupuesto de una mirada documental subversiva, política y agencial ha estado al centro de la conceptualización del cine

---

[5] Si realizamos un mapeo por el universo de tipologías webdocumentales, pudiéramos realizar una descripción general de sus principales rasgos recurrentes: "Están compuestos por microhistorias que pueden ser generadas por los autores, los usuarios, o ambos –lo que definirá sus lógicas de producción–, las cuales serán ordenadas dentro de la narración documental según los intereses de cada espectador. Es característico el diseño de espacios de "participación" en aras de complementar la obra, ya sea desde comentarios, bases de datos e infografías abiertas y enlaces a redes sociales, *blogs*, sitios *web* que aporten y den seguimiento a la historia o los personajes. Este rasgo particular expande el formato a varias materialidades discursivas o plataformas, constituyendo un todo único. Los momentos de retroalimentación forman parte de la obra interactiva, generalmente siempre en proceso" (A. Ruiz, 2016: 46).



antropológico. Esta participación toma en consideración las relaciones entre los sujetos del mundo fílmico durante los procesos de producción de representaciones de otras realidades.

Desde la tipología de modalidades de representación documental, como formas de organización del texto según convenciones del propio medio en su desarrollo, Nichols (2001) describe el modo participativo como aquel que muestra la relación entre el realizador y el sujeto filmado, cuyo encuentro implica un posicionamiento ético y político.

> Es el encuentro entre uno que maneja una cámara de cine y uno que no. ¿Cómo un realizador y un actor social se responden uno al otro? ¿Cómo ellos negocian el control y comparten la responsabilidad? ¿Cuánto puede insistir el cineasta en un testimonio cuando es doloroso proporcionarlo? ¿Qué responsabilidad tiene el cineasta por las secuelas emocionales de aparecer ante la cámara? ¿Qué vínculos unen al cineasta y al sujeto y qué necesidades los dividen? (Nichols, 2001: 116).

Para el documental participativo, desde el momento del encuentro entre realizadores y sujetos de representación, una imagen ya no es el resultado de la mirada y subjetividad de unos, sino de una co-creación negociada, de un acto dialógico de construcción de conocimiento colectivo. Se desarrolla así –explica la cineasta y antropóloga visual Carmen Guarini– "una participación no sólo en la realidad del sujeto fílmico, sino también del sujeto fílmico en la realidad del film" (Guarini, 1985: 155).

> En 1975, David MacDougall alteró el orden normalizado de las películas basadas en la necesidad y en las condiciones de una observación, sugirió la toma en consideración del *otro* como compañero a partes iguales en la realización de la película, como "productor primario" de la realidad fílmica, al mismo título que el realizador. […] Ello implicaba que observadores y observados, constituidos en compañeros, en interlocutores, se planteen unos a otros preguntas relativas a cada uno de ellos para la comprensión de su existencia. Ello incluía a los observadores en la progresión de un saber recíproco: se trataba de la invención de la noción de "cine participativo". La imagen antropológica o más bien la imagen como producción antropológica, a partir de una técnica de grabación y de representación, se constituyó enseguida como objeto en el conjunto de la categoría de la representación.

> […] Hoy, en cambio, tratamos de dar cuenta de la orientación antropológica como tal: en el proceso de plasmación, la transferencia que intenta de las experiencias a sus representaciones se lleva a cabo respetando la manera de aquel a quien se dirige y que, a partir de ahora, la mira y la interroga (Piault, 2002: 293-323).

Dicho estandarte conceptual ha estado acompañado del debate sobre la presencia de la tecnología y sus mediaciones (coaccionantes o posibilitadoras) ante registros antropológicos. Para Carmen Guarini (1985), "los diversos progresos en las formas de registro fueron desplazando la presentación fragmentada en el tiempo y en el espacio de las actividades observadas, posibilitando su registro directo y continuo e incorporando simultáneamente los sonidos propios de las situaciones" (Guarini, 1985: 152).

¿Cómo pensar, entonces, el salto digital e internet y la llegada de los medios locativos, donde la ubicuidad de la tecnología posibilita una comunicación sincrónica desde coordenadas espacio-temporales diferentes; donde el acceso, consumo y producción de contenidos audiovisuales se completan a través de varias plataformas, y al mismo tiempo que consumimos un producto, producimos contenidos que retroalimentan las diferentes tramas narrativas de los proyectos webdocumentales?

Uno de los elementos centrales de una experiencia de antropología visual lo constituye el proceso de retroalimentación de la obra, donde

> la visión con las personas filmadas de lo realizado permitirá discutir, corregir y ampliar las situaciones registradas, participando directamente éstos de la elaboración de nuevas estrategias de aprehensión de los hechos. La película se transforma así en el resultado de una verdadera exploración de otras realidades posibles y nos aproxima, por lo menos en parte, a la cosmovisión propia de los filmados (Guarini, 1985: 155).

En el caso de los webdocumentales estos procesos de retroalimentación son parte de la obra; la interfaz colaborativa permite la alimentación constante de las diversas tramas narrativas. *Living documentary* nombra Sandra Gaudenzi (2009) a estas obras interactivas no lineales: proyectos vivientes, abiertos, recursivos y reflexivos, donde los sujetos-interactores participan a sus tiempos, desde diversos medios, y con diferentes apropiaciones de las obras.



Gaudenzi (2009), específicamente, ha orientado su propuesta en función de la relación de interactividad entre la obra y el usuario, apostando por las potencialidades de esta tendencia documental de entender a los sujetos como co-creadores del material, ya sea desde la ordenación del discurso y el relato durante la navegación, como desde sus contribuciones experienciales y de contenidos durante la producción –elemento constitutivo de las prácticas colaborativas–.

De esta forma, Gaudenzi (2009) describe cuatro modos de interacción: el de conversación (orientado a conceder funciones y papeles a los espectadores, quienes entablan una relación de estímulo-respuesta con el producto, mediante la dinámica de interfaz); de autostop (a partir de un contenido elaborado y predeterminado, los usuarios construyen la información, generalmente mediante enlaces o hipervínculos dentro del formato); el experimental (los usuarios viven una historia en tiempo y espacio reales que paralelamente va produciendo la obra) y el participativo (la base de datos es transformable, puede alimentarse constantemente a través de comentarios, materiales, información, los usuarios interactúan a través de su aporte a la construcción de la obra).

La investigadora australiana Kate Nash (2012) también presenta su propuesta a partir de un análisis sobre las estructuras narrativas de los webdocumentales como marcos de la interacción, sin perder de vista el fuerte lazo –aún existente– con los modos de representación tradicionales del cine y la televisión. Según su clasificación, en el documental *web* colaborativo el significado del documental para aquellos que participan está ligado a las relaciones que se forman a través de su contribución y puede ser menos fácilmente deducible a partir del análisis del texto documental solo. En el estudio del documental colaborativo existe una necesidad de buscar los rastros de estas relaciones[6] (Nash, 2012: 206).

Se experimenta, de esta manera, un punto de giro conceptual: de la interactividad asociada a los modos de consumo, lectura o navegación (recepción), a la colaboración[7] y/o participación como premisas consti-

[6] Traducción propia.

[7] Esta práctica documental es resultado a su vez de lo que el sociólogo de redes Peter Kollock hizo llamar la reciprocidad generalizada, valor que opera en la comunidad internet, donde los bienes digitales –una vez publicados– pasan a convertirse en "bienes públicos", cuya producción y distribución puede deberse a tres aspectos: aumentar las posibilidades

tutivas desde las cuales empoderar a los usuarios (emisión) y reenfocar su posicionamiento ético y estético.

Específicamente sobre la producción colaborativa *on line*, la investigadora más constante ha sido la profesora asociada y directora del Digital Cultures Research Centre (University of the West of England), Mandy Rose (2011), quien propone cuatro modelos en torno a las lógicas de colaboración: el de multitud creativa (varios participantes contribuyen con fragmentos para crear un todo unificado y coherente); el de observadores participantes (los cineastas y participantes se implican en el proyecto en una lógica colaborativa; los participantes deciden cuándo y qué filman y la historia que quieren contar); la comunidad con propósito (un grupo toma parte en una producción con un objetivo común en torno al cambio social, pudiendo estar involucrado en la toma de contenido, o abarcando otra función en el proceso); y las huellas de la multitud (proyectos que introducen un nuevo aspecto a la colaboración mediante la elaboración de contenidos a partir de los medios sociales, uniendo a una multitud potencialmente anónima, los contribuyentes).

El investigador catalán Josep María Català plantea que en el paso de la imagen fotográfica a la imagen cinematográfica, videográfica y finalmente la interfaz (Catalá, 2004) se ha desplazado el concepto de estrategias narrativas al de estrategias de exposición (Catalá, 2010). Para este autor, las nuevas posibilidades de las formas organizativas y la materialidad del discurso insinúan nuevos horizontes mentales.

> En la organización del conocimiento de la realidad, pasamos del dominio de la narrativa al del llamado *modo de exposición*. El modo de exposición es una forma de puesta en visión de los conjuntos espacio-temporales, puesta en visión que puede considerarse un desarrollo lógico del anterior proceso de puesta en imágenes que la fotografía y el cine inauguraron (Català, 2010: 5).

Las nuevas formas de la interfaz más que narrar una historia exponen los componentes susceptibles de convertirse en historias, observa Catalá. "El *relato* lo compone el propio usuario mediante su actuación con estos materiales que el modo de exposición interfaz va poniendo, suministrán-

---

de recibir ayuda cuando se necesite (reciprocidad), aumentar el prestigio, y satisfacción de influir eficazmente en un grupo.



dole a partir de sus intervenciones, que adquieren de esta manera un carácter hermenéutico" (Català, 2010: 14-15).

Si bien al principio los webdocumentales apelaban a constituirse desde la interacción con el usuario o consumidor mediante un diseño de interfaz que estimula la navegación fragmentada, personalizada, actualmente comienzan a pensarse desde el rol de los sujetos-interactores en la conformación de un producto propio.

Question Bridge. El salto a la web

El proyecto transmedia *Question Bridge* (2012-actualidad) nació como una videoinstalación y luego mutó al espacio *on line* como un webdocumental colaborativo. Surgió con la intención de generar un debate entre afroestadounidenses acerca de los roles identitarios y representaciones en torno a su cultura. Es un documental sobre la construcción de la identidad masculina entre afroestadounidenses y sus avatares en un contexto de historia profundamente segregacionista. Cabe mencionar la inserción de *Question Bridge* en una tradición de obras estadounidenses que exploran diversos ángulos sobre la realidad afroamericana, como es el caso de los documentales *Tongues United* (Marlon Riggs, 1989) y *American Pimp*[8] (Albert Hughes y Allen Hughes, 1999).

Regresando a *Question Bridge*, en 1966, el artista Chris Johnson realiza un proyecto basado en una conversación sobre las divisiones de clase y generacionales de la comunidad afroestadounidense de San Diego. Una década más tarde, el artista Hank Willis Thomas se acercó a Johnson con el interés de crear un proyecto similar centrado en las problemáticas de los hombres negros en el país. Así surgió *Question Bridge*, y se estrenó en el Sundance Film Festival (2012) como un documental de estilo instalación.

---

[8] El documental retrata la vida de un proxeneta. La investigación previa para llevar a cabo el documental no resultó fácil para los realizadores; tuvieron que recorrer buena parte de los Estados Unidos y sumergirse totalmente en el contexto. La obra refleja cómo los proxenetas se desplazan por las diferentes ciudades del país, cómo van eligiendo a "sus" mujeres, cómo compiten por ellas con otros hombres que se dedican a ello; el sentido de propiedad respecto de las mujeres como objetos para su beneficio económico y de territorialidad. El documental problematiza y pone a discusión la identidad afroestadounidense en contextos de marginación y la corrupción sistémica del tejido social estadounidense en un nivel más macro.

Para su realización se grabaron más de 1600 *clips* de videos de preguntas y respuestas a más de 160 hombres en nueve ciudades de Estados Unidos. Los realizadores grababan a una persona planteando una pregunta y luego a otra contestando dicha pregunta y elaborando una nueva. Las preguntas no fueron redactadas por el equipo de realización, sino que las hicieron los propios entrevistados. Se fue construyendo así un tejido de voces que luego articularon en la edición.

Algunas de las interrogantes que orientan los diferentes debates del documental son: ¿Por qué es tan difícil para el hombre negro estadounidense en esta cultura ser uno mismo, su yo esencial, y mantenerse como tal? ¿Qué significa ser hombre negro? ¿Qué es lo que tenemos en común? ¿Cómo las representaciones sobre las personas negras afectan quién eres? ¿Qué hace tu negritud?

> *Question Bridge: Black Males* abre una ventana a los complejos y a menudo invisibles diálogos entre los hombres afroestadounidenses. La "negritud" deja de ser un concepto simple y monocromático, toda vez que el proyecto insta a los participantes a ser ellos mismos simultáneamente investigadores y sujetos. Así, no sólo los participantes sino también los testigos del proyecto son liberados para reconocer a cada hombre negro como individuo con un potencial ilimitado, liberado de las limitaciones de los estereotipos de baja expectativa. [...] El proyecto no trata de hombres negros en absoluto. Trata sobre qué sucede cuando las personas se sitúan en grupos, cómo se relacionan con la idea de grupo y de los otros dentro de él. Es una experiencia humana. Vivimos un momento en que estamos superando las narrativas autoritarias y grandilocuentes escritas por nuestros "líderes" (Willis, 2013).

La videoinstalación ha sido exhibida en más de 25 museos, galerías, festivales, instituciones culturales y educativas, entre ellas el Birmingham Museum of Art, el Harvey B. Gantt Center (for African-American Arts+-Culture), el Brooklyn Museum, Winthrop University Galleries… La práctica del consumo cinematográfico asociada a la sala de cine se verá desestabilizada por una propuesta multidimensional, fragmentaria, donde los espectadores forman parte de la propia obra, pudiendo decidir –dentro de una lógica narrativa y un trayecto espacial propuestos– sus propios recorridos y orden del discurso. Y dentro de sus estrategias de exposición (Sucari, 2012) convergen en la conformación del espacio el diseño de







Ilustraciones 1 y 2. Exhibición de *Question Bridge* en el Brooklyn Museum.

multiproyección y multipantallas (consta de cinco canales de videos que proyectan diferentes debates al unísono), como se puede apreciar en las ilustraciones 1 y 2.

En septiembre de 2014 *Question Bridge* es presentado como webdocumental de interfaz colaborativa. ¿Por qué llevarlo a la web? Johnson y Willis explican en el webdoc el interés que tuvieron de expandir los márgenes del documental y abrir el relato a todas las personas que quisieran sumar sus historias, criterios y líneas de reflexión.

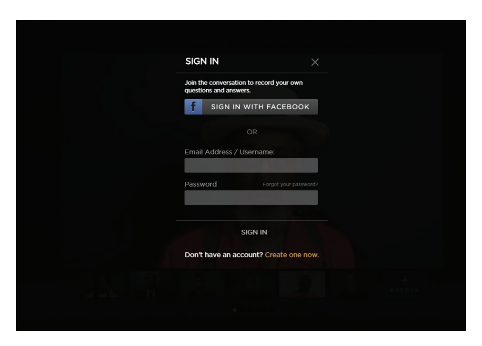
Se creó así una interfaz colaborativa que permite a cualquier usuario (previa inscripción en la página) colgar su propio video con una pregunta, o sumar su contestación a una conversación abierta. La base de datos que ha creado *Question Bridge* hoy cuenta con 346 debates.[9]

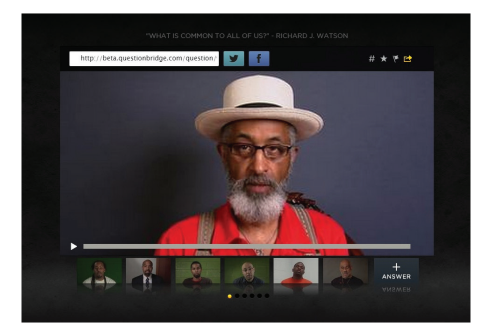
El espacio, la tecnología y la relación obra-sujetos-interactores

Entrar al espacio de *Questión Bridge* supone ya una inmersión. Una inmersión en historias, diálogos, debates entre varones negros de diferentes partes de los Estados Unidos, estratos sociales, profesiones, edades. A simple vista saltan ventanas que dejan ver los rostros de sus protagonistas; ventanas que se mueven, no están quietas, aparecen y desaparecen; tal vez no vuelven a aparecer. Le toca a uno como interactor seleccionar a qué ventana entrar, y con ello a cuál debate.

A diferencia de los documentales lineales, los proyectos interactivos de narrativa no lineal están pensados para que el usuario participe, interactúe con la pieza (en diferentes grados). De ahí que estén compuestos por dos

[9] Para el 22 de septiembre de 2017.





Ilustraciones 3 y 4. Sección de diálogo del profesor Richard J. Watson / Ventana de registro para participantes.

espacios: uno de representación (donde se desarrollan los contenidos seleccionados en la interfaz) y uno de selección (hace referencia a la interfaz propiamente) (Rodríguez y Molpeceres, 2013).

El espacio de la representación en *Question Bridge* está construido sobre un fondo negro que si bien por una parte busca dar preponderancia únicamente a las diferentes imágenes contenidas en cada cuadro de diálogo, por otra trasmite una sensación de abismo, de infinitud: en la fuga de la pantalla parecen caber todas las historias posibles, como galaxias interconectadas, en red.

En ese espacio nos adentramos buscando no sólo qué ver y escuchar, sino cómo participar. El espacio de selección está diseñado para que el

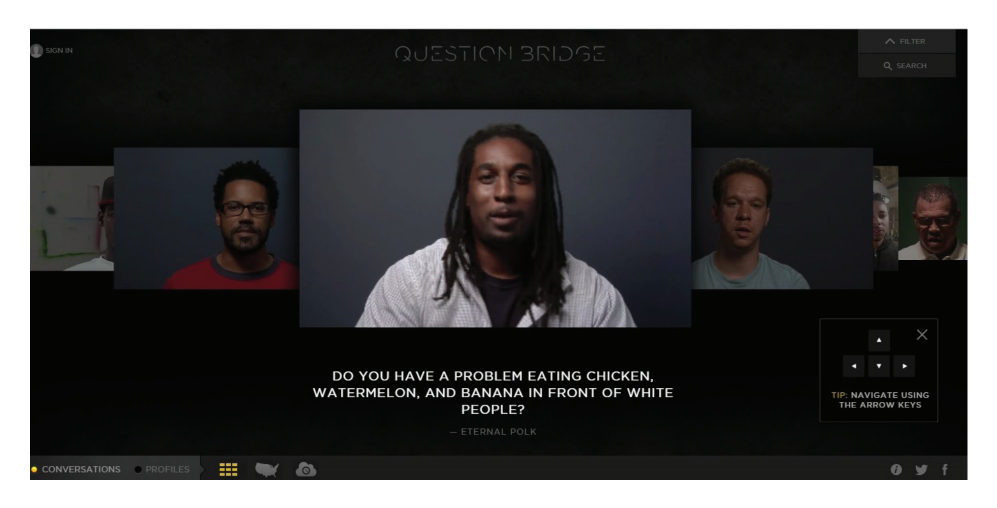


Ilustración 5. Home de *Question Bridge*.



sujeto-interactor pueda desplazarse por los cuadros de diálogos, entrar a los perfiles de cada participante, sumarse con un video a cualquiera de las conversaciones, geolocalizar en un mapa de los EEUU las historias tratadas, así como consultar los contenidos a través de filtros (cruzados) temáticos, geográficos, por edad, temporales, y compartir su experiencia en redes sociales como twitter y facebook.

Esta gama de posibilidades participativas de *Question Bridge* hace pensar en el potencial comunicativo que Nash (2012) atribuye a los webdocumentales, teniendo en cuenta la capacidad de los sujetos-interactores para dirigir y contribuir al contenido. En este sentido la autora propone tres dimensiones de la interactividad a tener en cuenta a la hora de expandir sus límites hacia la colaboración: "la forma de la interactividad, el propósito o motivación para la interactividad y el contexto de la interactividad" (Nash, 2012: 196).

En 2014, Hank Willis y Chris Johnson dieron origen al proyecto, presentaron *Question Bridge* como webdocumental, con las mismas historias que habían grabado para su versión instalativa. Apropiándose de las herramientas *web* y digitales y combinando varios lenguajes de programación, sus realizadores marcaron las pautas comunicativas y de participación de la plataforma y dejaron abierto el proyecto a las distintas apropiaciones de los sujetos-interactores. El trayecto futuro de *Question Bridge* dependería entonces de la comunidad que fuese construyéndose alrededor del webdoc y sus orientados o azarosos accesos, niveles de interés e involucramiento con el tema y graduales estados de conocimiento y apropiación de la tecnología.

¿Continuó creciendo la trama narrativa de *Question Bridge*? ¿Se incorporaron nuevas historias, debates, actores, puntos de vista, recursos audiovisuales? Sí. Durante el 2015 (al corte de este estudio) se sumaron más de 25 nuevos debates (articulados desde Nueva York, Maryland, Virginia, Georgia, Alabama, Illinois, Missouri y Carolina del Sur), con temáticas como las siguientes: hombre negro: ¿has pensado en adoptar un hijo o convertirte en padre adoptivo? (Pregunta: Marlin Brown / Responden: Frederick Randall II y Rashad Lartey). ¿Cómo damos a los jóvenes negros el sentido de esperanza en que tendrán éxito? (Pregunta: Donald Preston / Responden: Rory Lee-Washington, Leanie Hall, Sterling Wilder, Donald Hendrick). ¿Por qué los negros no están más unidos en nuestra lucha? (Pregunta: Jason Isaacs / Responden: Rashad Lartey, Ernest Davis, Ernest Davis, Frederick Randall II).

El grado de interactividad se expande aquí; ya no hablamos de una interactividad social limitada a la navegación y el orden del relato, sino generativa (Gifreu, 2013b). Para el investigador catalán Arnau Gifreu Castells los webdocumentales recuperan las modalidades de representación de los documentales lineales y suman otras modalidades, las de navegación y de interacción, en función del grado de participación e interacción que contemplen (Gifreu, 2013b: 300). Estas modalidades estarán determinadas por el tipo de interfaz (soporte, plataforma de aplicación) diseñada en términos narrativos, y por consiguiente el tipo de experiencia inmersiva que se ofrezca al sujeto-interactor.

Atendiendo a la tipología de Gifreu (2013b),[10] *Question Bridge* desarrolla una modalidad de interacción generativa: "El usuario-interactor actúa como emisor de contenidos y el director de la pieza como filtrador de calidad (normalmente). Documental interactivo que crece y cambia gracias a las aportaciones de sus usuarios, a menudo utilizando una retroalimentación a través de archivos de vídeo, texto, fotografías o presentaciones en audio." Es un concepto similar al que utiliza la investigadora británica Mandy Rose (2014) cuando habla de una "comunidad con propósito".

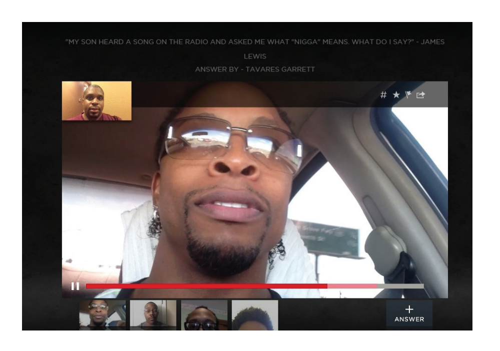
Para analizar esto, tomaremos como ejemplo una de las 25 conversaciones de 2015. Rashad Lartey (Missouri, 28 años) y Frederick Randall II (Alabama, 23 años) son dos de los sujetos-interactores que más presencia tienen en *Question Bridge*, habiendo participado hasta 2015 en 10 y 18 debates respectivamente y coincidido en muchos de ellos. A razón de esto, seleccionamos para un análisis más focalizado uno de los diálogos del presente año en el que ambos usuarios participan: "Mi hijo escuchó una canción en la radio y me preguntó qué significa *nigga*; ¿qué le digo?" (Pregunta: James Lewis / Responden: Tavares Garrett, Victor Johnson, Rashad Lartey, Frederick Randall II).

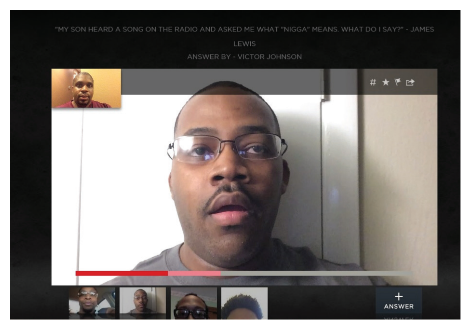
Los sujetos debaten sobre cómo explicarles a los niños y adolescentes (que están en plena conformación de sus sistemas de creencias y valores)

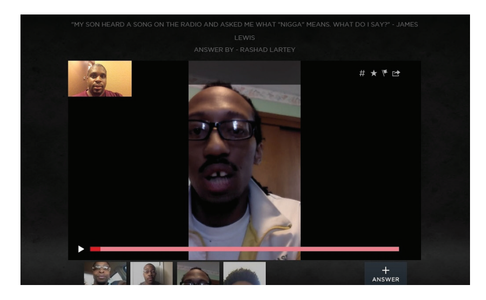
---

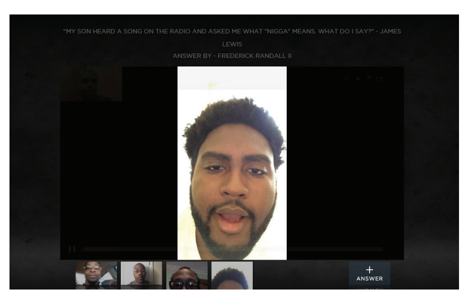
[10] "Interacción física experimentada, Modalidad de navegación testimonial, Modalidad de navegación espacial, Modalidad de navegación temporal, Modalidad de navegación ramificada, Modalidad de navegación sonora, Modalidad de navegación preferencial, Modalidad de navegación hipertextual, Interacción con aplicaciones 2.0, Modalidad de navegación simulada-inmersiva, Modalidad de navegación audiovisual, e Interacción generativa" (Gifreu, 2013b: 443-447).











Ilustraciones 6, 7, 8 y 9. Tavares Garrett, Victor Johnson, Rashad Lartey y Frederick Randall II.

qué significa la palabra *nigga*. Aunque el discurso erigido por cada uno de los sujetos implicaría un riguroso y detallado análisis, nos centraremos para este análisis en las relaciones que los sujetos establecen entre sí y con el texto webdocumental, mediado por la tecnología y el espacio de la representación.

La tecnología no es una herramienta neutral, y abre –consecuentemente, según los usos que se le atribuyan– formas, visualidades, lenguajes y discursos propios.[11] La web 2.0 constituye un espacio de la representación con sus particularidades, lógicas y lenguajes instituidos, dentro de los cuales el texto webdocumental se edifica y semantiza. Se hace necesario tener presente cómo la representación social y cultural de internet como un espacio comunicativo, interactivo, "democrático", favorece también la

[11] La relación expresiva y política entre arte y tecnología la advirtieron importantes directores como Flaherty, Vertov, Jean Vigo, Jean Rouch; Abel Gance con su propuesta de la Polyvisión; Einsenstein, Brecht, entre otros.

manera en la que los sujetos-interactores de *Question Bridge* se apropian de esta herramienta.

El espacio *web* pareciera tener sus rituales de interacción asentados en lo que Jenkins (2009) ha nombrado "cultura participativa", basada en lógicas colaborativas de producción, consumo y sociabilidad que conllevan otras formas y procesos de aprendizaje para los sujetos en el medio digital. La *web* 2.0 se configura asociada a sus principios fundadores y constitutivos (su operatividad y lógicas son discutibles y cuestionables).[12] Tal pareciera que internet está hecha para que "participemos", comentemos, compartamos, sugiramos, colaboremos. Esta representación y este discurso de la tecnología internet no sólo permea los supuestos desde donde se piensan y construyen el espacio de la representación webdocumental en *Question Bridge*, sino también desde donde los usuarios se apropian de la tecnología y con qué fines.

En la conversación que nos ocupa, es importante destacar que los cinco usuarios (James Lewis, Tavares Garrett, Victor Johnson, Rashad Lartey, Frederick Randall II) utilizan cámaras de video y sonido incorporadas a dispositivos móviles u ordenadores, y no propiamente cámaras profesionales de video, lo cual es posible determinar por la calidad de las imágenes, angulaciones propias de lentes como los de webcams e incluso (aunque no necesariamente es siempre así) las posturas y el escenario. Cuatro de las escenas son en habitaciones, y una durante un trayecto en automóvil. Los sujetos hablan a la cámara como si le estuviesen hablando directamente a su interlocutor, ya no a un autor-director. Son ellos los creadores del discurso, su orden, tiempo y espacio, y no un autor extradiegético.

Català (2010) explica cómo en el modo de exposición interfaz el movimiento y el tiempo adquieren una compleja función hermenéutica. "Tiempo y espacio, en la interfaz, superan su condición ontológica y antropológica para alcanzar un estatus epistemológico que revela la potencialidad de las alianzas entre el arte (la cultura visual y su fenomenología compleja) y la ciencia (el entramado tecnológico que sustenta las operacio-

[12] La *web* 2.0, término acuñado por el experto en internet Tim O'Reilly (2005), la caracteriza el propio autor como: 1. una plataforma, 2. que aprovecha la inteligencia colectiva, 3. constituida como una web social; 4. pone fin al ciclo de actualizaciones de *software*, 5. propone modelos de programación sencillos, 6. utiliza *software* por encima del nivel de un solo dispositivo, y 7. produce enriquecedoras experiencias de usuario.



nes del ordenador)" (Català, 2010: 13). De ahí que aparezca un concepto central en la comunicación digital interactiva, la experiencia de usuario, determinada por la relación física y cognitiva que éste logre establecer con el producto digital mediante una interfaz. "Las estrategias de la enunciación (del modo de exposición) se convierten, con la interfaz, en estrategias de la recepción" (Català, 2010: 14).

Estos cinco afroestadounidenses aprovechan la inmediatez y la ubicuidad de la tecnología para participar en el debate desde diferentes ciudades, en distintos horarios e incluso mientras realizan otras actividades. Así van construyendo su parcela dentro del espacio hipertextual que es la *web* y, dentro de ella, *Question Bridge*.

Sin embargo, es importante recalcar que los espacios –no excluye la *web* 2.0– no determinan necesariamente las actividades que ahí acontezcan, pues las relaciones de significación pueden estar condicionadas por usos y modos no contemplados por dicho espacio.

De esta forma, hay que tener en cuenta las actividades resultantes de las interacciones dentro y a través del espacio comunicativo y discursivo que resulta *Question Bridge*. Los videos producidos por Lewis, Garrett, Johnson, Lartey, y Randall II no son un debate posterior a la obra, son la obra webdocumental misma, viva, abierta, procesual; haciéndose en el aporte y negociación colectiva de la comunidad de varones afroestadounidenses que formó. Sin embargo, estos procesos requieren de cierto conocimiento del medio digital y su funcionalidad, hecho que pone en crisis la visión democratizante del fenómeno internet. En este caso, si no existiese una base cognoscitiva del lenguaje digital y los medios móviles (interfaces *web* y de aplicaciones móviles), los procesos de interpretación y apropiación serían nulos o bajos, y el empoderamiento buscado no llegaría.

Las particularidades de las tendencias webdocumentales hacen pensar jústamente que el lenguaje poético con el que se asocia el arte (cinematográfico) está en estrecha relación ahora con un sistema sígnico caracterizado por la cultura digital y computacional. No puede entenderse entonces esta nueva práctica desvinculada de ambos sistemas, el audiovisual y el digital. Si antes de la llegada de la tecnología internet y la *web* 2.0 la práctica documental podía seguir asumiéndose desde los formatos tradicionales (más allá de los diferentes intentos experimentales con el propio medio), a partir de este escenario nuevos códigos, lenguajes y sistemas sígnicos serán traducidos, incorporados y reinterpretados, de manera que hoy han

pasado a los valores nucleares de muchas culturas, como es el caso de la estadounidense. Estos procesos de interpretación, decodificación y aprendizaje de nuevos sistemas sígnicos que propician la incorporación de estas tecnologías a la vida cotidiana y la producción artística se expresan en la organicidad y multimodalidad desde la que de los sujetos-interactores de *Question Bridge* se apropian de las herramientas tecnológicas que tienen a la mano para tomar parte en los debates que su comunidad articula a través de *Question Bridge*.

Conclusiones

Las prácticas webdocumentales colaborativas están pensadas para que los sujetos-interactores tomen parte de la obra, ya sea contribuyendo con contenidos o llegando incluso a modificar la naturaleza del producto.

En la experiencia del webdocumental, la existencia de un espacio de enclave de la obra (formato) que comunique determinados significados y relaciones entre ésta y los sujetos-interactores devenidos coautores, origina una doble participación: 1. en la generación de imágenes autónomas de carácter antropológico, y 2. en la modificación de las lógicas mismas de participación con las que nació el medio; proceso este último generado paulatinamente y en el intercambio dinámico y la consolidación de identificaciones e identidades compartidas entre los sujetos-interactores que conforman la comunidad alrededor del proyecto.

En *Question Bridge* la relación obra-sujetos-interactores está dada por las posibilidades comunicativas de un diseño de interfaz (papel de la tecnología) que genera una experiencia inmersiva; son sujetos-interactores que no solamente ordenan el relato o construyen sus propios discursos sino que producen colectivamente los contenidos (lógica colaborativa). Los procesos de retroalimentación son parte de la obra misma.

Se produce un salto de nivel en cuanto a la referencialidad autoral, porque las preguntas ya no son las que hace un realizador que cree entender una problemática y poder explicarla con la respuesta del otro, del sujeto que participa de ella, sino que son los propios sujetos quienes ponen sobre la mesa sus preguntas, dejando ver detrás de ellas la problemática en sí misma; es decir, se vuelven igual de valiosas las preguntas que las respuestas para entender un fenómeno desde el ejercicio horizontal.

Question Bridge es un archivo viviente de voces conectadas desde dimensiones espacio-temporales distintas, pero conducentes a una matriz



heterogénea de la masculinidad afroestadounidense, que articula el tejido y carácter antropológico de los contenidos webdocumentales que sus autores hacen circular a través de más de una pantalla, más de un dispositivo, más de una plataforma, y con más de un propósito. Pensar en las identidades masculinas de la comunidad afroestadounidense es posible a través de las preguntas que los propios sujetos se plantean, graban e intentan resolver entre ellos. *Question Bridge* crea un marco para esta discusión, y las interacciones que ahí se producen nos permiten encontrar lo antropológico de la mirada. Pero no solamente la predisposición del medio a la participación es garantía de su desarrollo, pues estará condicionada también –entre otros factores– por el papel de género.

Para la continuidad de este estudio será necesario entonces analizar con ellos desde qué modelos cognitivos, representaciones, sistemas de valores dialogaron y construyeron un saber colectivo como hombres afroestadounidenses de diferentes regiones de su país, generaciones, posicionamientos de clase, sociales, ideológicos, etc. ¿Qué les (nos) revela su lenguaje, las lógicas comunicativas, los temas que seleccionaron? ¿Desde qué posicionamientos de poder fueron relacionándose y (de)construyéndose como hombres afroestadounidenses? ¿Cuáles son los ritos de la masculinidad afroestadounidense que pueden leer(se) en este ejercicio de participación, y cuáles no? Desde este formato colaborativo ya pueden sospecharse los alcances de las reflexiones y sobre todo la forma en que los contenidos se articulan y completan, complejizando la pregunta original y poniendo en relieve elementos culturales de sus participantes.



Bibliografía

Burton, J. (1990). *Toward a History of Social Documentary in Latin America*. Pittsburgh: University of Pittsburgh Press.

Català, J. (2004). "Formas de la visión compleja. Genealogía, historia y estética de la multipantalla. Archivos de la Filmoteca", *Revista de estudios históricos sobre la imagen*, núm. 48, pp. 77-101.

— (2010). "Nuevas dramaturgias de la interfaz: realismo y tecnología", en Marta Torregrosa Puig (coord.), *Imaginar la realidad. Ensayos sobre la representación de la realidad en el cine, la televisión y los nuevos medios*. Sevilla: Comunicación Social.

Gaudenzi, S. (2009). *Digital Interactive Documentary: from Representing Reality to Co-creating Reality*. Londres: Goldsmiths University.

— (2013). "The Living Documentary: from representing reality to co-creating reality in digital interactive documentary". Tesis doctoral, Goldsmiths, Londres.

Gifreu Castells, A. (2010). *El documental interactivo. Una propuesta de modelo de análisis.* Programa de posgrado, Universidad Pompeu Fabra, Barcelona.

— (2013b). *El documental interactivo como nuevo género audiovisual. Estudio de la aparición del nuevo género, aproximación a su definición y propuesta de taxonomía y de modelo de análisis a efectos de evaluación, diseño y producción.* Barcelona: Universidad Pompeu Fabra.

— (2014). "El documental interactivo en la estrategia de la multidifusión digital: evaluación del estado del arte en relación con la temática, las plataformas y la experiencia del usuario", *Revista Telos,* núm. 96, pp. 60-72.

Guarini, C. (1985). "Cine antropológico: algunas reflexiones metodológicas", en Adolfo Colombres (ed.), *Cine, Atropología y Colonialismo*. Buenos Aires: Ediciones del Sol-CLACSO, pp. 149-155

Jenkins, H. (2008). *Convergence Culture*. Barcelona: Paidós.

— (2009). *Confronting the Challenges of Participatory Culture. Media Education for the 21st Century*. Boston: MacArthur Foundation.

Levin, T. (2013). "Del documental al webdoc. Cuestiones en juego en un escenário interactivo". Tesis de doctorado del Programa de Comunicación y Cultura Contemporáneas, Universidad Federal de Bahia, Salvador.

Nash, K. (2012). "Modes of Interactivity: Analysing the webdoc", *Media, Culture & Society*, vol. 34, pp. 195-210.

Nichols, B. (ed.) (1997). *La representación de la realidad. Cuestiones y conceptos sobre el documental*. Barcelona: Paidós Comunicación.

— (2001). *Introducción al documental*. Bloomington e Indianapolis: Indiana University Press.

O'Reilly, T. (2005). "What Is Web 2.0. Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software". Recuperado de http://www.oreilly.com/pub/a/web2/archive/what-is-web-20.html

Piault, M. H. (2002). *Antropología y cine*. Madrid: Cátedra.

Porto Reno, D. (2006a). "Ciberdocumentalismo: la producción audiovi-



sual con interactividad en la red", *Irundú,* vol. 1, pp. 75-86.

— (2006b). "Ciberdocumentarismo: tópicos para uma nova produção audiovisual", *Ciências & Cognição,* vol. 7, pp. 128-134. Recuperado de http://www.cienciasecognicao.org/pdf/v07/m34555.pdf

— (2007a). "Características comunicacionais do documentarismo na Internet: estudo de caso site Porta Curtas". Dissertação de Mestrado, Universidade Metodista de São Paulo - Umesp, São Paulo.

— (2007b). "Cinema Interactivo: Estudos para uma possível proposta", *Inovcom. Revista Brasileira de Inovação Científica em Comunicação,* vol. 2, pp. 13-20.

— y L.T. Lorenzi Renó (2011). "Bogotá Atômica: o documentário interativo com estrutura algorítmica", *Razón y Palabra*, vol. 76, pp. 1-13. Recuperado de: http://www.razonypalabra.org.mx/N/N76/monotematico/12_Reno_M76.pdf

Robles, J. (2012). "El lugar de la antropología audiovisual: metodología participativa y espacios profesionales", *ICONOS,* núm. 44, pp. 147-162.

Rodríguez, M. I. y S. Molpeceres (2013). "Los nuevos documentales multimedia interactivos: construcción discursiva de la realidad orientada al receptor activo", *Historia y Comunicación Social,* vol. 18, pp. 249-262.

Ricoeur, P. (1984) *La metáfora viva*. Buenos Aires: Megápolis.

Rose, M. (2011). *Four categories of collaborative documentary*. Recuperado de: http://collabdocs.wordpress.com/2011/11/30/four-categories-of-collaborative-documentary/ website: collabdocs.wordpress.com

— (2014). *Making Publics: Documentary as Do-it-with-Others Citizenship* Recuperado de: https://www.academia.edu/2417570/Making_Publics_Collaborative_Documentary_as_DiY_Citizenship

— y J. Dovey (2013). *This great mapping of ourselves: New documentary forms online*. Londres: Brian Winston.

Ruiz, A. (2016). "El sujeto que (se) transforma. Análisis de experiencias participativas en la creación webdocumental latinoamericana. Canción de la Ciudad (Argentina/2015)". Tesis de maestría, Universidad de Guadalajara.

Sucari, J. (2012). *El documental expandido: pantalla y espacio*. Barcelona: UOC.

Veludo, P. F. (2013). "Procesos narrativos y autoría en el documental interactivo". Tesis de máster en Comunicación Multimedia, Universidad de Aveiro.



Willis, H. (2013). *The Question Bridge Project: Redefining Black Male Identity*, en *Time* Recuperado de: http://time.com/75987/the-question-bridge-project-redefining-black-male-identity/

Referencias multimedia

Gifreu Castells, A. (productor) (2013a). *Come in Doc* [Documental interactivo] Recuperado de: http://comeindoc.com/

Frameline. [Frameline]. (2008, marzo 11). *Tongues Untied* Trailer [Archivo de video]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=S-2T0UdNaWlo

Rowley, Ch. [Chris Rowley]. (2012, Agosto 25). *American Pimp* 1999 Trailer [Archivo de video]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=WJXIENV1Nvg

Ariadna Ruiz Almanza es maestra en Comunicación por la Universidad de Guadalajara, México; licenciada en Periodismo por la Universidad de La Habana, Cuba. Es profesora de Nuevas Narrativas en el CAAV-Universidad de Medios Audiovisuales, Guadalajara, México; miembro de la Asociación Cubana de la Prensa Cinematográfica (ACPC) y de la Asociación de Estudios Latinoamericanos (LASA). Entre sus líneas de investigación están el cine documental, el documental participativo y los formatos webdocumentales en América Latina.

Fabiola Alcalá Anguiano es doctora y maestra en Comunicación Audiovisual por la Universidad Pompeu Fabra de Barcelona, Master en Teoría y Práctica del Documental Creativo por la UAB de Barcelona, licenciada en Ciencias de la Comunicación por el ITESO, Guadalajara. Es profesora-investigadora del Departamento de Comunicación Social del CUCSH de la Universidad de Guadalajara y miembro del Sistema Nacional de Investigadores. Sus principales líneas de investigación son el análisis social visual y audiovisual. Ha publicado trabajos sobre cineastas como Harun Farocki, Werner Herzog, Win Wenderes y Alexander Kluge. Correo electrónico: F.alcala79@gmail.com





Carmen Lucía Gómez Sánchez es maestra en Comunicación y licenciada en Artes Visuales para la Expresión Fotográfica por la Universidad de Guadalajara, México, y profesora en la Universidad de Artes Digitales en la Licenciatura de Producción Audiovisual. Entre sus líneas de investigación están el fotoperiodismo, el análisis de la imagen, las narrativas audiovisuales y artes digitales. Como artista visual ha expuesto en diversos estados del país y trabaja en su obra la deconstrucción abstracta del paisaje.







Encartes antropológicos, año 1, núm 2, septiembre 2018-marzo 2019, es una revista académica digital de acceso libre y publicación semestral editada por el Centro de Investigaciones y Estudios Superiores en Antropología Social, calle Juárez, núm. 87, Col. Tlalpan, C. P. 14000, México, D. F., Apdo. Postal 22-048, Tel. 54 87 35 70, Fax 56 55 55 76, y El Colegio de la Frontera Norte Norte, A. C., Carretera escénica Tijuana-Ensenada km 18.5, San Antonio del Mar, núm. 22560, Tijuana, Baja California, México. Tel. +52 (664) 631 6344, encartesantropologicos@ciesas.edu.mx. Directora de la revista: Ángela Renée de la Torre Castellanos. Alojada en la dirección electrónica http://www.encartesantropologicos.mx. ISSN: en trámite.